

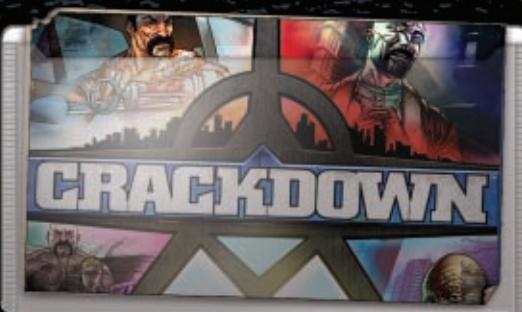


XBOX 360™

XBOX
LIVE®



Per l'elenco completo dei comandi di
Crackdown, consulta pagina 6 e 7.



MANUALE OPERATIVO



Guida strategica
già disponibile
primagames.com

Microsoft
game studios

realtime
worlds

AVVISO

Prima di utilizzare questo gioco, leggere il Manuale di istruzioni di Xbox 360 e i manuali delle altre eventuali periferiche per informazioni importanti relative alla sicurezza e alla salute. Si consiglia di conservare tutti i manuali per riferimento futuro. Per eventuali sostituzioni dei manuali, visitare il sito www.xbox.com/support o chiamare il Supporto Tecnico di Xbox (vedere la terza di copertina).

Importanti avvertenze per la salute relative all'utilizzo dei videogame**Disturbi dovuti alla fotosensibilità**

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermitten, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che in precedenza non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità durante l'utilizzo di videogiochi.

Tali disturbi possono essere accompagnati da vari sintomi, inclusi vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione o perdita temporanea dei sensi. Le convulsioni o la perdita dei sensi provocate dagli attacchi possono causare conseguenze dovute a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti.

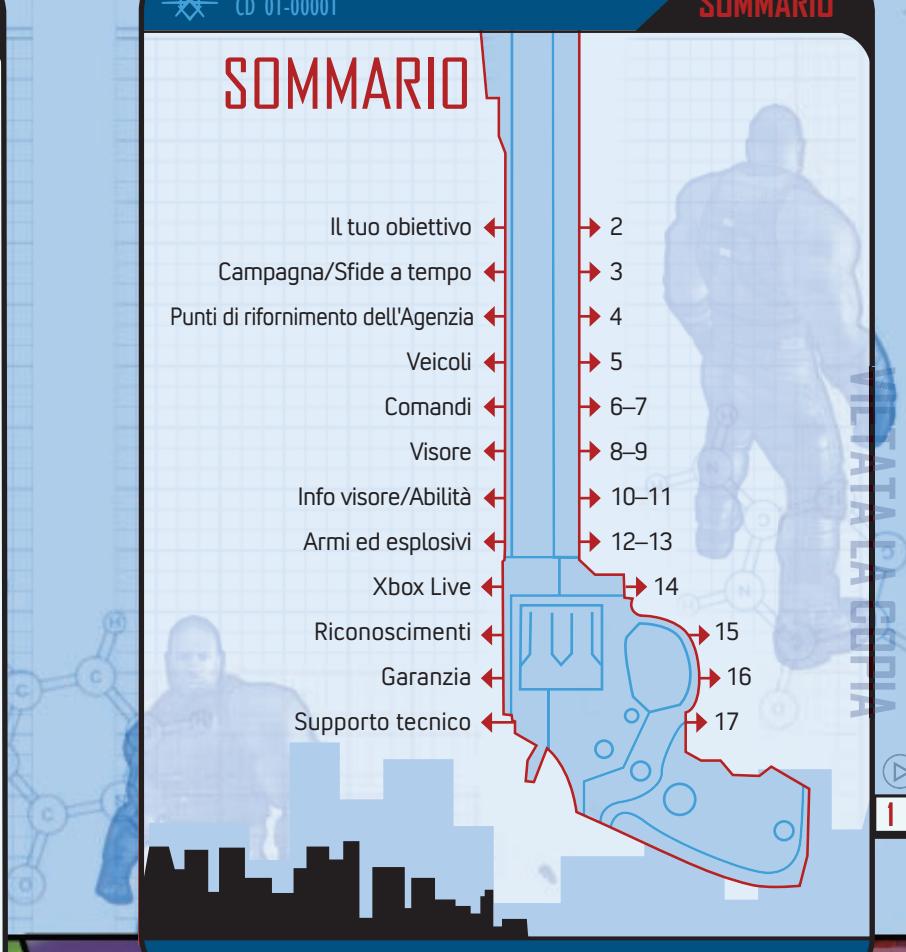
In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico. Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi rispetto agli adulti, i genitori dovrebbero osservare o farsi descrivere direttamente l'eventuale insorgenza dei sintomi sopra indicati. È possibile ridurre il rischio di attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità adottando le seguenti precauzioni:

- sedersi lontano dallo schermo del televisore;
- utilizzare uno schermo di dimensioni inferiori;
- giocare in una stanza ben illuminata;
- evitare di giocare quando si è stanchi o affaticati.

Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

**SOMMARIO**

Il tuo obiettivo	2
Campagna/Sfide a tempo	3
Punti di rifornimento dell'Agenzia	4
Veicoli	5
Comandi	6-7
Visore	8-9
Info visore/Abilità	10-11
Armi ed esplosivi	12-13
Xbox Live	14
Riconoscimenti	15
Garanzia	16
Supporto tecnico	17



BENVENUTO IN CRACKDOWN

FIG. A CDO1



IL TUO OBIETTIVO

BENVENUTO, RECLUTA.

L'Agenzia ti è grata per aver scelto di mettere la tua conoscenza e le tue abilità al servizio della popolazione di Pacific City.

Niente giri di parole: la situazione è critica. Sei la nostra ultima speranza.

Pacific City, la capitale della nostra nazione, al momento è stretta nella morsa di tre organizzazioni criminali violente, spietate ed estremamente organizzate: i Los Muertos, i Volk e la Shai-Gen.

Per rispondere a questa ondata criminale di proporzioni epiche, l'Agenzia sta sfruttando le discutibili ricerche di un ambiguo scienziato, nonché superiore della Shai-Gen: il dottor Baltazar Czernenko. Il suo programma segreto per la manipolazione dell'essere umano viene utilizzato per creare Agenti uguali a te, che rappresentano un nuovo gradino dell'evoluzione e sono dotati di incredibili capacità di rigenerazione.

L'unico conforto che possiamo offrirti è la garanzia che la morte, per un Agente come te, è priva di significato. Quando la tua forma fisica ha sacrificato tutto ciò di cui dispone, puoi abbandonarne il guscio, rigenerandoti con energia rinnovata in un nuovo individuo. Come strumento dell'Agenzia, sei uno fra tanti.

Il tuo obiettivo primario, che è anche quello di tutti gli altri Agenti, è quello di distruggere queste tre bande, eliminando i loro leader: in questo modo restituirai pace e prosperità agli abitanti di Pacific City.

Non sarà un'impresa facile, recluta, ma sappi che hai i potenti mezzi dell'Agenzia a tua disposizione. Buona fortuna.

CD 01-00003

In modalità **Campagna**, hai due scelte: puoi affrontare i boss delle bande da solo, oppure raddoppiare la tua efficacia chiedendo l'aiuto di altri Agenti, tramite System Link o su Xbox Live® (per la modalità Cooperativa è necessario il disco rigido).

In modalità **Campagna**, il tuo importantissimo compito è quello di rintracciare ed eliminare i 21 boss delle bande che controllano le strade di Pacific City. Più elevato è il grado del boss eliminato all'interno della gerarchia della sua banda, migliore è il risultato che ottieni. Tieni presente, comunque, che nessuna banda sarà definitivamente sconfitta fino a quando non eliminerai il suo leader, i suoi aiutanti diretti e tutti i suoi membri.

L'Agenzia dispone di dossier dettagliati sui membri delle bande, sulle loro attività e sui luoghi dove si ritrovano abitualmente. Questi dati sono disponibili per le 21 figure più importanti delle gang criminali. Questi dossier possono essere consultati in qualsiasi momento, tramite l'**Info Agenzia** (menu).

Quando ti trovi nelle vicinanze di uno dei 21 boss delle bande, il **sistema di puntamento** sul tuo visore ti guiderà verso la sua posizione.

CD 01-00003-A

SFIDE A TEMPO

Ogni volta che localizzi uno dei 21 boss delle bande, sblocchi una nuova missione **Sfide a tempo**, in cui dovrà migliorare il tuo tempo record per eliminare quello specifico criminale.

Una missione **Sfide a tempo** è simile a un confronto all'ultimo sangue in un luogo chiuso: l'area in cui si trova il boss della banda viene trasformata in un'arena chiusa e sta a te riuscire a superare le guardie armate che lo proteggono, per poi eliminarlo il più velocemente possibile.

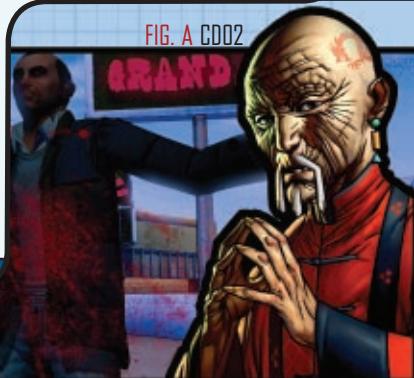
Quando partecipi a una missione **Sfide a tempo** in modalità **Cooperativa**, non è richiesto il disco rigido.

Livelli di difficoltà

Nelle modalità **Campagna** e **Sfide a tempo**, puoi controllare quanto sarà impegnativa la tua missione, scegliendo uno dei tre livelli di difficoltà disponibili: **Arduo**, **Spietato**, e **Folle**. Il livello di difficoltà che scegli determina la resistenza dei membri delle bande che dovrai affrontare.

Consigliamo agli Agenti inesperti di limitarsi al livello di difficoltà **Arduo** almeno fino a quando non avranno imparato a conoscere a fondo Pacific City e i signori del crimine che la governano.

FIG. A CDO2



3



CD 01-00001

PUNTI DI RIFORNIMENTO DELL'AGENZIA

I punti di rifornimento dell'Agenzia sono posizionati in modo strategico in tutta Pacific City e costituiscono un metodo importante e comodo per fare rifornimento di munizioni ed energia. Puoi usarli anche come scorciatoia per muoverti velocemente in città.

I punti di rifornimento dell'Agenzia sono mimetizzati per celarsi nell'ambiente che li circonda. Quando sei nelle vicinanze di uno dei punti, la sua presenza viene segnalata da un indicatore, un raggio di luce arancione sul visore. Puoi anche usare la **mappa**, disponibile nel menu **Info Agenzia**, per localizzare i punti di rifornimento attivi.

I tuoi incarichi contro le bande criminali iniziano nel cuore della roccaforte dell'Agenzia, la Fortezza, che è tanto un punto di rifornimento dell'Agenzia quanto il garage dell'Agenzia, dove potrai prendere uno dei tre veicoli dell'Agenzia, tutti in grado di esibirsi in spettacolari trasformazioni.

Come recluta, devi cercare di concentrarti immediatamente sulla localizzazione e sulla conquista di punti di rifornimento dell'Agenzia aggiuntivi, che ti permetteranno di utilizzare a tuo vantaggio la possibilità di spostarti all'istante tra un punto e l'altro.

Inoltre, quando confischi armi ed esplosivi ai membri delle bande, puoi aggiungerli al tuo arsenale personale, portandoli a un punto di rifornimento dell'Agenzia. Dopo aver trasferito un'arma confiscata in un punto di rifornimento, puoi riprenderla da qualsiasi punto di rifornimento dell'Agenzia attivo.

FIG. B CD01



4



CD 01-00005

VEICOLI

Anche se sei una recluta, le tue abilità di guida sono già così sviluppate da consentirti di accedere all'istante a qualsiasi veicolo ti capiterà di trovare, che sia civile, dell'Agenzia o di una banda criminale. Non devi fare altro che salire a bordo e premere l'acceleratore.

Con l'aumentare delle tue abilità di guida, noterai un miglioramento dei tuoi tempi di reazione e una maggiore sintonia con il veicolo che stai pilotando. Avrai la prova più evidente dell'evoluzione delle tue abilità di guida quando sarai nella cabina di pilotaggio dei veicoli dell'Agenzia, capaci di evolversi congiuntamente allo sviluppo delle tue capacità.

Quando avrai raggiunto il livello massimo nelle tue capacità di guida, sarai in grado di sfruttare al meglio ogni tipo di veicolo, in strada oppure in volo, e la tua resa con i veicoli dell'Agenzia sarà semplicemente fenomenale.

Per ulteriori informazioni su come migliorare le tue abilità di guida, consulta il capitolo Indicatori delle acrobazie/Gare automobilistiche e sui tetti, a pagina 11.



5

COMANDI

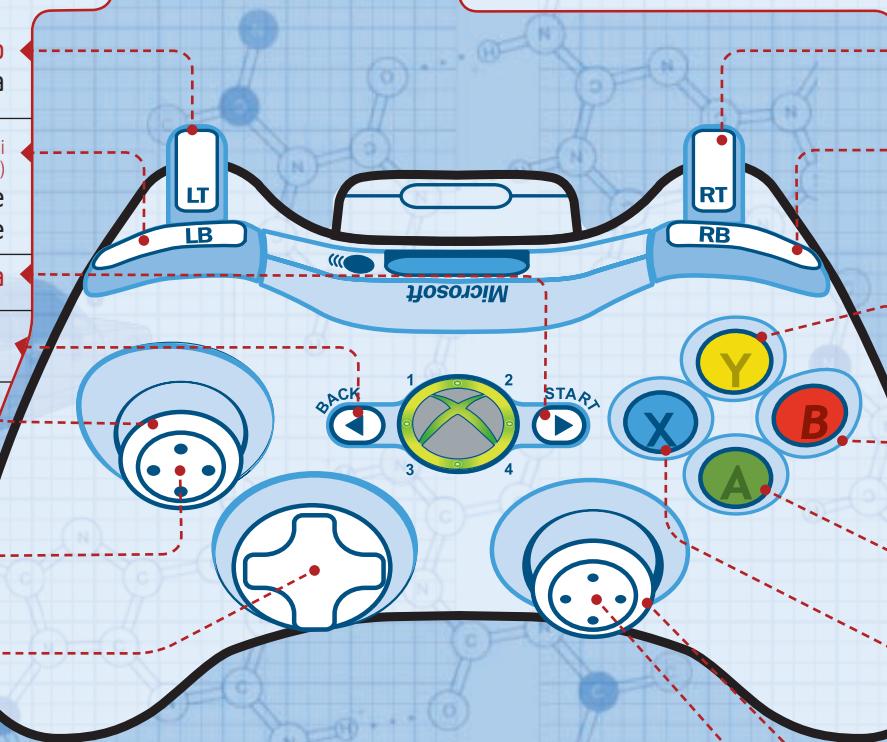
🏃 Aggancia bersaglio
⟲ Freno e retromarcia

🏃 Ricarica/Riduci (mirino di precisione)
⟲ Traccia musicale precedente
⏸ Pausa

MAPPA DELLA CITTÀ

🏃 Movimento
⟲ Sterzo/Controllo in volo

🏃 Abbassati e punta arma (premi)
🏃 Mirino di precisione



🏃 A PIEDI
🏎 IN UN VEICOLO

🏃 Spara/Lancia
⟲ Accelerà

🏃 Lancia granata/Fai esplodere (premi senza rilasciare) /
Enlarge (mirino di precisione)
⟲ Traccia musicale successiva

🏃 Entra/Esci dal punto di rifornimento
⟲ Entra/Esci dal veicolo

🏃 Calcio/Raccogli/Lascia oggetto (premi senza rilasciare)
⟲ Clacson/Tecnologia dell'Agenzia

🏃 Salta (premi senza rilasciare)
⟲ Freno a mano

🏃 Cambia arma/
Raccogli arma (premi senza rilasciare)

🏃 Mira/Puntamento precisione

🏃 Salta (premi senza rilasciare)
⟲ Guarda indietro

COMANDI MUSICA (IN UN VEICOLO)

- ➡ RB → Traccia musicale successiva
- ➡ LB → Traccia musicale precedente
- ➡ LB + RB → Traccia musicale in pausa
- ➡ L + RB → Aumenta il volume della musica
- ➡ L + LB → Riduci il volume della musica



CD 01-00008

VISORE

Indicatore dell'energia (rosso)
Indicatore della corazzatura (bianco)

Indicatori di stato delle
abilità

Agilità

Abilità di guida

Abilità Esplosivi

Abilità Forza

Abilità Armi

Sistema di
puntamento

VISORE

Reticolo di
miraSquadra
d'assalto/
Avvisi
EsecutoriArma
primaria

Munizioni

Granate

Arma di
riserva

VIETATA LA COPIA

8

VIETATA LA COPIA

9



CD 01-00010

PUNTAMENTO DI PRECISIONE

Il potente sistema di riconoscimento e puntamento dell'Agenzia integrato nel tuo visore ti consente di agganciare un bersaglio e di continuare a puntarlo anche in movimento.

Il sistema di puntamento è configurato per evidenziare automaticamente i punti deboli del bersaglio agganciato, facilitando così il puntamento di precisione.

Per esempio, quando agganci un veicolo vengono evidenziati tappo del serbatoio e gomme, mentre per un membro di una banda verranno evidenziate testa, braccia e gambe. Come scoprirai presto, i diversi punti di puntamento di precisione hanno effetti variabili sul bersaglio nel suo insieme. Per esempio, puoi sparare al braccio che regge l'arma per disarmare il tuo bersaglio (e quindi raccogliere l'arma, aggiungendola al tuo arsenale).

Quando il reticolo di puntamento del tuo visore diventa rosso, significa che puoi agganciare un bersaglio. Usa la levetta destra per prendere di mira e selezionare un bersaglio, quindi premi il grilletto sinistro per agganciarlo. Più a lungo tieni agganciato il bersaglio, maggiore è la precisione e l'efficacia dei tuoi colpi. Puoi agganciare un bersaglio anche per aumentare la tua precisione quando lanci granate, cadaveri, veicoli bloccati o altri oggetti.



CD 01-0010-A

ABBASSARSI E SALTARE

Abbassandoti ottieni diversi benefici: puoi riuscire a ripararti anche dietro oggetti piccoli e puoi aumentare la tua precisione di mira. Premi la levetta sinistra per cambiare posizione (abbassarti/alzarti).

L'Agenzia ti consiglia inoltre di dedicare il tempo necessario al perfezionamento delle tue capacità di salto. Saltare al momento giusto può essere il metodo migliore per cavarsi d'impiccio. Inoltre, ti tornerà utile per superare con facilità i varchi fra il tetto di un palazzo e l'altro. Per saltare, premi senza rilasciare il pulsante **A** o premi la levetta destra.



CD 01-0010-B

SQUADRE D'ASSALTO

Quando le tue azioni come Agente cominciano a minare le basi delle operazioni di una banda, i suoi pezzi grossi ti scatenano contro le squadre d'assalto, che cercheranno di ucciderti.

Se invece un Agente comincia a mostrare segni di squilibrio, uccidendo civili e Pacificatori dell'Agenzia, sarà considerato un disertore e sarà abbattuto immediatamente dagli Esecutori dell'Agenzia presenti in zona.

Gli avvisi relativi a squadre d'assalto delle bande ed Esecutori vengono visualizzati sul visore, così da informarti del loro arrivo. Le posizioni di squadre d'assalto ed Esecutori vengono visualizzate anche sul tuo **sistema di puntamento**.



CD 01-00011

POTENZIARE LE TUE ABILITÀ

Come nuovo Agente, sei in possesso di capacità standard nelle cinque abilità chiave: Agilità, Forza, Armi, Esplosivi e Guida. Impegnandoti a fondo e con costanza potrai riuscire a raggiungere l'apice, vale a dire la valutazione a quattro stelle in tutte e cinque le abilità.

Come recluta dell'Agenzia, userai queste abilità primarie per ripulire le strade dai criminali. Più sono i membri delle bande che riesci a rimuovere, più svilupperai le abilità che hai utilizzato. Quando usi le abilità primarie, gli indicatori di **stato delle abilità**, situati sul lato sinistro del visore (consulta pagina 8), mostrano i tuoi progressi verso il raggiungimento del prossimo livello in ognuna delle cinque abilità. Inoltre, questi indicatori mostrano anche l'attuale valutazione in stelle di ogni abilità primaria.

Tieni d'occhio le sfere nascoste, man mano che esplori la città. Potranno aiutarti a sviluppare il livello delle tue abilità.



CD 01-00011-A

SCALARE E SFERE DELL'AGILITÀ

I migliori agenti sanno sfruttare l'ambiente a loro vantaggio, in ogni situazione possibile. Per esempio, puoi sfruttare anche il più piccolo appiglio per aiutarti a raggiungere la sommità delle strutture più alte. Quando sei appeso a una sporgenza, usa la potenza degli arti superiori (premendo **A** o la levetta destra) per lanciarti verso l'alto.

Mentre esplori le altezze della città, scalando le sue mura, puoi raccogliere gli indicatori di agilità dell'Agenzia (chiamati anche sfere dell'agilità), delle sfere verdi luminose (consulta pagina 9) situate sui tetti e sulle sporgenze più alte della metropoli: in questo modo potrai aumentare il tuo livello di Agilità. Più in alto si trova una sfera dell'agilità, maggiore sarà il suo effetto sul livello dell'abilità.



INDICATORI DELLE ACROBAZIE/ GARE AUTOMOBILISTICHE E SUI TETTI

I cerchi luminosi che fluttuano nel cielo sono gli indicatori delle acrobazie, proiettati sul tuo visore per facilitare il tuo compito (consulta pagina 9). Facendo passare i veicoli attraverso gli indicatori delle acrobazie potrai migliorare la tua abilità di guida.

I raggi di luce verde visibili sul visore sono indicatori di gare sui tetti (consulta pagina 8). Migliora il tempo limite di completamento per queste gare a piedi in modo da aumentare la tua abilità Agilità.

I portali luminosi viola proiettati sul visore sono invece gli indicatori di gare automobilistiche (consulta pagina 8). Migliora il tempo limite di queste gare a bordo di un veicolo per aumentare la tua abilità di guida.



CD 01-00012

ARMI ED ESPLOSIVI DELL'AGENZIA

Ogni volta che esci da un punto di rifornimento dell'Agenzia e ti sposti nella città, puoi portare con te due armi e un esplosivo da usare sul campo di battaglia.

Gli esplosivi sono un ottimo strumento per ripulire velocemente le strade dai criminali. Inoltre, più sarai efficace nell'uso degli esplosivi, maggiore sarà il loro effetto. Le armi e gli esplosivi dell'Agenzia comprendono:



CD 01-00012-A

PISTOLA COLBY MASTER



La Colby Master è la pistola in dotazione standard a tutti gli Agenti. Spara cinque colpi al secondo e richiede due secondi per la ricarica.



CD 01-00012-B

FUCILE D'ASSALTO COLBY EAR50



Il fucile d'assalto Colby EAR50 è il fucile in dotazione standard a tutti gli Agenti. Si tratta di un'arma semiautomatica, che spara 12 proiettili al secondo (un rateo di fuoco fra i più elevati fra le armi esistenti a Pacific City).

VIA LIBERATA ALLA COPIA

12



CD 01-00012-C

COLBY LIMPET CHARGE (CARICA ADESIVA)



La mina Colby Limpet Charge è una carica esplosiva adesiva: quando viene lanciata, si aggancia al bersaglio e puoi farla detonare a distanza. Le cariche adesive vengono usate comunemente per distruggere oggetti statici, come porte e veicoli parcheggiati.



CD 01-00013

ARMI ED ESPLOSIVI DELLE BANDE

Anche se l'Agenzia fornisce agli Agenti degli equipaggiamenti standard di ottima qualità, la tua fonte migliore per recuperare armi da fuoco, esplosivi e munizioni sono i criminali morti. Tutte e tre le bande possono contare su arsenali impressionanti. Quando il membro di una banda criminale muore e lascia cadere a terra i suoi armamenti, non esitare a impossessartene.



CD 01-00013-A

ARMI DEI LOS MUERTOS



Ingalls X80 SMG

L'arsenale della banda dei Los Muertos include armi di base molto affidabili, come fucili a canne mozze e di precisione, mitragliatrici pesanti e fucili mitragliatori (come l'Ingalls X80 SMG mostrato nell'immagine). Le granate shrapnel (granate a frammentazione), che infliggono significativamente più danni di quelle convenzionali, sono la scelta preferita dei "morti".



CD 01-00013-B

ARMI DEI VOLK



Watson HE 99 "Hothead"

Come i Los Muertos, anche i Volk amano usare mitragliatrici pesanti e fucili di precisione, ma adorano anche i lanciagranate e i lanciarazzi, in grado di portare rapidamente a destinazione la loro carica esplosiva, coprendo una distanza maggiore rispetto a quella possibile con una granata lanciata a mano.



CD 01-00013-C

ARMI DELLA SHAI-GEN



Bastion SX900 "Longshot"

Le armi della Shai-Gen comprendono ancora una volta doppiette e mitragliatrici pesanti, ma anche armamenti tattici a lunga gittata, capaci di infliggere gravi danni. Tra questi

un super fucile di precisione e un lanciarazzi a ricerca (basta indirizzarlo nella direzione del bersaglio e il razzo farà il resto). Davvero un'arma "spara e dimentica".



13



CD 01-00014

XBOX LIVE

Gioca con chi vuoi, in qualsiasi momento e dovunque con Xbox Live! Crea il tuo profilo, chiacchiera con i tuoi amici, scarica contenuti dal Marketplace di Xbox Live e invia e ricevi videomessaggi o messaggi vocali. Collegati! Ti aspetta un universo rivoluzionario.

Connessione

Per poter usare Xbox Live, devi dotarti di una connessione Internet a banda larga per la tua console Xbox e abbonarti al servizio Xbox Live. Per stabilire se Xbox Live è disponibile nella zona in cui vivi e per ulteriori informazioni sulla connessione a Xbox Live, vai su www.xbox.com/live.

IMPOSTAZIONI FAMILIARI

Questi strumenti flessibili e di facile utilizzo consentono a genitori e tutori di decidere a quale gioco possono accedere i giovani giocatori sulla base dell'età consigliata per il tipo specifico di contenuto. Per ulteriori informazioni, vai su www.xbox.com/familysettings.

Lingue non supportate nella Xbox Dashboard

Se il gioco è disponibile in una lingua che non è supportata dalla Xbox Dashboard, devi selezionare la regione corrispondente nelle **impostazioni della console** per poter usare questa lingua nel gioco. Per ulteriori informazioni, collegati al sito www.xbox.com.

VIETATA LA GIORNA

14

VIETATA LA GIORNA

15



CD 01-00015

RICONOSCIMENTI

REALTIME WORLDS	Programmatori strumenti	Morag Wilkie	Esperienza utente
Direttore creativo	Damian Scallan	Vicki Anderson	Kiki McMillan
Dave Jones	Gordon Milligan	Responsabile studio	Beth Demetrescu
Produttore	Colin Macdonald	RTW	Dana Ludwig
Phil Wilson	John Hetherington	Direttore commerciale	Raquel Robertson
Responsabile ideazione	Mike Enoch	RTW	Testing utente
Billy Thomson	Tony Harman	Tony Harman	Jerome Hagen
Ideatori	Barry Cairns	Presidente RTW	Direzione tecnica
Gary Penn (Denki)	Bill Henderson	Ian Hetherington	Andrew Kertesz
Jonathan Hughes	David Hynd	Amministratore delegato RTW	Russ Almond
Ideatore principale missioni	Niall Rore	Dave Jones	Jason Major
Bill Green	Programmatore principale IA	Ringraziamenti a	Kutta Srinivasan
Ideatori livelli e missione	Stig Petersen	Microsoft Game Studios	Testing
Russ Flaherty	Bryan Robertson	Mark H & Mike T,	Kevin Darby
Steve Iannetta	Hussam Suliman	Gruppo Ricerche MS	Adrian Brown
Ideatori missione	Nathan Ruck	Carol P & Jon C,	Mike Ryndro
Chris Isaacs	Pranay Kamat	Realtime UK	Natahri Felton
Ed Campbell	Stephen Holmes	Stuart R, Alastair M e Jo	Do Djorgee
Neil Crawford	Programmatore azione personaggi	D, Criterion	Jamie Evans
Direttore artistico	Bert McDowell	Mark V, Ketsujin Studios	Greg Murphy
Jeff Cairns	Daniel Brown	Pierre, Gilles e la sua	Alex Cutting
Responsabile produzione grafica e animazione	Iain Ross	squadra, Kynogon	Andrew Marthaller
Russell Murray	Capo rete	Joakim W, Valkyrie	Bhagavti Srivathsan
Animatori	Ant Sims	Entertainment	Jami Johns
Andy Sawers	Interfaccia utente e programmatore Live	Dade e Mason, Digital	John Noonan
Neil Pollock	Iain Donald	Kitchen	Kevin Dodd
Richard Clay	Tester	Natalia M, Nikitova	Kishore Alavalapati
Responsabile ambiente	Alistair White	Marc, John e la sua	Mark Grimm
Richard Fox	Chris Thomson	squadra, Havok	Steve Larson
Grafici ambiente	Hughel Bunyan	Scott, Chris e Richard,	Tian Li
Barry Sheridan	Sean Branney	House of Moves	Tiffany Walsh
Brian Smith	Xen Services Ltd.	Xen Services Ltd.	Rahsaan Shareef
Christian Simcock	Chris Gottgetreu	James Cope	Le squadre di riserva
Jason Hall	Chris Stamp	Grafici ambiente	Audio
Mick McCallion	Luke Halliwell	Chris Rundell	Guy Whitmore
Mike McLarty	Jacques Menuet	Chris Gottgetreu	Kristofor Mellroth
Paul Simms (Jr)	Maurizio Sciglio	Thor Hayton	Ken Kato
Phil McClenaghan	Pat Kerr	Programmatore sistema	Jason Shirley
Stacey Jamieson	Simon Taylor	Neil Duffield	Marketing
Stuart Campbell	Stuart Smith	Programmatore gameplay	Craig Evans
Tahir Rashid	Ideazione addizionale	Will Sykes	Business Development
Responsabile veicoli	Alan North	Programmatore IA	Bill Wagner
Gary Thomson	Steve Banks	Paul Grenfell	Localizzazione
Grafico veicoli	Duncan Mattocks	Andrew Thomas	Tina Lin
Martin Good	John Harrison	Tester senior	Squadre localizzazione
Responsabile personaggi	Alan Savage	Sameer Malik	EMEA, Giappone, Corea
Steve Hodgson	Ben Hinchcliffe	Xen Services Ltd.	e Taiwan
Paul Simms (Sr)	Bob Shand	Gary C.I.A.C.' Liddon,	Ufficio legale e geopolitico
Direttore audio	Dan Leyden	CEO.	Don McGowan
Raymond Usher	Jay Rathod	Gareth Noyce, COO.	Sue Stickney
Colin Anderson (Denki)	Mattias Gustavsson	Gil Scott-Heron	Elke Suber
Programmatore audio	Supporto RTW IT	Ringraziamenti speciali	Paige Williams
Roland Peddie	Duncan Bowring	Elaine Mead	Ringraziamenti speciali
Ideatore audio	Kenny Clark	Heather Marshall	Ken Lobb
Ross Nicoll	Rory Macgregor	John Duthie	Bonnie Ross
Stuart Ross	Keith Hamilton	Kirsty Scott	Josh Atkins
Responsabile tecnico	Ufficio RTW	Marlene Laubscher	Tony Cox
Keith Hamilton	Alistair Baxter	MICROSOFT Production	Frank Page
Programmatore sistema	Dave Lees	Pete Wong	Laura Hamilton
Alistair Baxter	George Harris	Peter Connolly	Matt Whiting
Dave Lees	Hugh Malan	Ideazione	JoAnne Williams
George Harris	Peter Walsh	Chris Novak	MGS Web Team
Hugh Malan		Grafica	Oisin Connelly
Peter Walsh		Kiki Wolfkill	Michael McConnochie
		Dave McCoy	
		Curtis Neal	

Per l'elenco completo dei riconoscimenti al team Microsoft, scegli
Riconoscimenti nel menu delle opzioni.



	PSS*	TTY**
Australia	1 800 555 741	1 800 555 743
Österreich	0800 281 360	0800 281 361
Belgique/België/Belgien	0800 7 9790	0800 7 9791
Česká Republika	800 142365	
Danmark	80 88 40 97	80 88 40 98
Suomi/Finland	0800 1 19424	0800 1 19425
France	0800 91 52 74	0800 91 54 10
Deutschland	0800 181 2968	0800 181 2975
Ελλάδα	00800 44 12 8732	00800 44 12 8733
Magyarország	17774933	
Ireland	1 800 509 186	1 800 509 197
Italia	800 787614	800 787615
Nederland	0800 023 3894	0800 023 3895
New Zealand	0508 555 592	0508 555 594
Norge	800 14174	800 14175
Polska	00 800 4411796	
Portugal	800 844 059	800 844 060
España	900 94 8952	900 94 8953
Slovensko	0800 004 557	
Sverige	020 79 1133	020 79 1134
Schweiz/Suisse/Svizzera	0800 83 6667	0800 83 6668
South Africa	0800 991550	
UK	0800 587 1102	0800 587 1103

*PSS – Product Support Services; Produkt-Supportservices; Services de Support Technique; Produktsupportjenester; Tuotetuki; Produktsupport; Υπηρεσία υποστήριξης πλαισίων; Supporto tecnico; Serviço de Apoio a Clientes; Servicio de soporte técnico; Serviços de Suporte ao Produto; Služby podpory produktov; Dział wsparcia technicznego produktu; Műszaki terméktámogatás; Služby produktovej podpory.

**TTY –Text Telephone; Texttelefon; Service de télécommunications pour les malentendants; Teksttelefoon; Teksttelefon; Tekstipuhelin; Τηλέφωνο κειμένου; Texttelefon; Trasmissione telefonica di testo; Linha especial para dispositivos TTD (telecomunicações para deficientes auditivos); Teléfono de texto.

For more information, visit us on the Web at www.xbox.com

Le informazioni contenute nel presente documento, inclusi gli URL e i riferimenti ad altri siti Web, sono soggette a modifiche senza preavviso. Se non specificato diversamente, le società, le organizzazioni, i prodotti, le persone e gli eventi degli esempi contenuti nel presente documento sono puramente immaginari. Pertanto non rappresentano riferimenti esplicativi o impliciti a società, organizzazioni, prodotti, persone o eventi reali. Il rispetto di tutte le leggi applicabili in materia di copyright è esclusivamente a carico dell'utente. Fermi restando tutti i diritti coperti da copyright, nessuna parte di questo documento potrà comunque essere riprodotta o inserita in un sistema di riproduzione o trasmessa in qualsiasi forma e con qualsiasi mezzo (in formato elettronico, meccanico, su fotocopia, come registrazione o altro) per qualsiasi scopo, senza il permesso scritto di Microsoft Corporation. Microsoft può essere titolare di brevetti, domande di brevetto, marchi, copyright o altri diritti di proprietà intellettuale relativi all'oggetto del presente documento. Salvo quanto espressamente previsto in un contratto scritto di licenza Microsoft, la consegna del presente documento non implica la concessione di alcuna licenza su tali brevetti, marchi, copyright o altra proprietà intellettuale.

I nomi delle società e dei prodotti citati nel presente documento possono essere marchi dei rispettivi proprietari.

La copia non autorizzata, la decodificazione, la trasmissione, l'uso pubblico, il noleggio, il pay per play o l'inosservanza della protezione della copia sono severamente proibiti.

© & © 2007 Microsoft Corporation. Tutti i diritti riservati.

Microsoft, il logo Microsoft Game Studios, Crackdown, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, i logo Xbox e il logo Xbox Live sono marchi o marchi registrati di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o in altri paesi. Sviluppato da Realtime Worlds, Inc. per Microsoft Corporation.

Realtime Worlds, Inc. e i logo Realtime Worlds sono marchi di Realtime Worlds, Inc.

Prodotto su licenza di Dolby Laboratories.

Utilizza Bink Video. © 1997-2007 di RAD Game Tools, Inc.

RenderWare è un marchio registrato di Criterion Software Limited. Parti del software sono tutelate da copyright 1998-2005 Criterion Software Limited e i suoi concessionari di licenza.

Havok Software© Copyright 2005 Havok.com (o i suoi concessionari di licenza). Tutti i diritti riservati. Visita il sito www.havok.com per ulteriori dettagli.

Parti del software utilizzano tecnologia SpeedTree®RT (©2006 Interactive Data Visualization, Inc.). SpeedTree® è un marchio registrato di Interactive Data Visualization, Inc. Tutti i diritti riservati.

Visita il sito <http://www.crackdownoncrime.com>